

平成 28 年 3 月 14 日

男子体操競技情報 23 号 (別刷)

『難度認定及び演技実施の確認事項と FIG 通達』 (改訂版)

(公財) 日本体操協会
リオデジャネイロオリンピック男子体操競技強化本部
審判委員会男子体操競技審判本部

男子体操競技情報23号の『難度認定及び演技実施の確認事項とFIG通達』を別刷として発行する。FIG通達により技番号の変更が生じているが、2013年版採点規則のサイクルが終了するまでは、その技番号の変更は適用しないものとする。

2016 年 3 月 1 日付で FIG 男子技術委員会により新たな情報(Newsletter #30)が発表されたことを受け、本稿の内容を一部変更 (22 号から追加は赤字、NL30 の追加は通し番号を蛍光色表示) し、改訂版として通達します。この情報は 2016 年 4 月 1 日から国内適用といたします。

□ 一般条項

1. 採点規則 7-4 条 5k)により、90° を超えてひねりが少ない場合、低い難度で判定する。
2. 採点規則や本情報内で同一枠 (同一番号) の技は同一技として判定される。ゲイロードと大逆手ゲイロードは同一枠 (同一番号) であり、同一技となり出現順に一技のみカウントされる。ただし、同一枠内で「別技と判断する」、と記載された技は両技とも演技内で実施することができる。
3. 採点規則 p26 第 7-4 条 h)にあるような落下した場合に限り、その技を繰り返すことができる。平行棒や鉄棒の振動技で 45° を超えた逸脱で難度が不認定となった場合、その技を繰り返すことはできない。
4. 終末技やゆかの宙返りの着地で転倒した場合、減点は最大 1.00 とする。
例) 3 歩動いて転倒 ≠ -1.30
5. 着地後、明らかに手や膝で支えるような場合、転倒 (-1.00) と判定する。
6. 終末技で着地姿勢が低い、または余裕のない着地は減点となる (-0.10、-0.30)。
7. ライン減点: 片足が直接エリア外へ出て着地した後、もう一方の足 (または身体他の部分) がさらに線外へ出た場合は、身体のカ所が出たことに対して 0.30 の減点となる。ライン減点は、ゆかと跳馬で同じように適用する。
8. 短い演技に対する措置は E スコアの満点をすべて 10.00 とし、決定点からの減点 (ニュートラルディダクション) で対応する (第 8 章 8-1 条 3 項 採点規則 p29)。

7 技以上		減点なし
5~6 技		-4.00
3~4 技		-6.00
1~2 技		-8.00
0 技 (0.00 の場合).....		D スコア : 0.0 E スコア : 0.00

9. 服装違反の減点は、発覚した種目で 1 回のみ決定点から減点 (-0.30 : 国内対応) とする。審判長は、次の種目以降の D1 (主審) に伝達する。
10. オーダーミスの減点は、発覚した最初の選手から 1 回のみ決定点から減点 (-0.30 : 国内対応) とする。

11. 採点規則第 3-4 条では D スコアへの質問は「1 分以内に」と記載されているが、国内対応としてローテーション内でも認める。最終演技者の場合、次のローテーションのウォームアップ内も認める。
12. 難度表の●印は、FIG 制定の年齢によるジュニア競技会用の規則であり、国内ジュニア大会とは無関係である。
13. リファレンスジャッジシステムは、競技におけるさらなる採点の公平性を維持する目的で作成され、E スコアにおける問題発生の場合、自動的かつ短時間で訂正するシステムとして導入された。E 審判の採点と R 審判の採点に隔たりがあった場合、コンピュータ内で自動的に R 審判の得点が E スコアに反映するようにプログラム化されている。国内では採用しない。
14. 宙返りや終末技での着地において、安全上の理由により選手は脚を開いて着地をすることができる。その際、十分に踵を揃えられるだけの間隔でつま先を動かすことなく、踵を閉じて完了しなければならない。脚を開いた着地の減点は下記のとおりである。
 - ・肩幅以内でつま先を浮かさず踵を揃える…………… 減点なし
 - ・肩幅以内で踵を揃えない…………… -0.10
 - ・肩幅以内で脚を上げて踵を揃える…………… -0.10
 - ・肩幅を超えて脚を上げて踵を揃える、または揃えない …… -0.30※その他全ての実施減点（宙返りの空中局面や着地準備等）も常に評価の対象となる。

15. 採点規則(p36)9-4 条 E 審判の減点項目

欠点	小欠点	中欠点	大欠点
ゆか、マット、または器械に触れる	+		

※中欠点から小欠点へ変更

この減点の対象は、平行棒の懸垂振動で足がゆかに触れた場合やあん馬の旋回技で脚が器械に触れた場合等が対象となる。器械にぶつかる（-0.50）および、不安定な着地で手が触れる（-0.30）は、従来通りである。

16. 器械の準備について

平行棒について、演技に先立ち（ウォームアップまたは競技で）、競技場内に入れる登録者であれば誰でも器械の準備を行う事ができる。準備出来る人数は最大 3 名（選手と他に 2 名）とする。

17. 演技中のプロテクターの破損（つり輪、鉄棒）

プロテクターがはっきりと切れ、落下や中断につながった場合、選手は減点なしで演技全体をやり直せる。その際は審判長の許可を得て演技はローテーションの最後に行う。元々最終演技者であった場合は審判長の裁量で許された時間の後に演技を行う。選手が演技やり直しの許可を得るためには、ただちに破損したプロテクターを D1 審判に見せなければならない。

18. 落下について（演技再開までの時間設定）

器械からの落下についてはいかなる場合も -1.00 の減点を受け、演技再開までには 30 秒の時間が与えられる。時間の計測は、基本的に選手が立った時点からであるが、立ち上がるのが遅い場合は選手自身の安全が確認できた時点で計測を開始する。30 秒を超過した場合、演技を続行することができるが、追加で -0.30 のニュートラルディダクションが適用される。60 秒を越えても再開しなかった場合、演技終了とみなされる。足が地面から離れた時点で計測が停止され、演技再開となる。

19. 演技の開始

30 秒以内に演技を開始できなかった場合、-0.30 のニュートラルディダクションが適用される。60 秒以内に演技を開始しない場合、演技を開始する権利を失う。

□ ゆ か

1) 難度認定の確認事項

1. 両足旋回から続けられたロシアン転向技は、両足抜きの後の正面支持から転向度数を数える。
また、両足旋回を挟まないでロシアン転向技を実施した場合、最初の正面支持から転向度数を数える。
2. すべての力倒立技は静止が必要であり、静止時間と技の認定に関してはより厳密に判定する。
3. 二つの力技で一つの難度を得る技において、片方に静止がみられなかった場合は、もう片方の低い難度のみを認定する。例えば、マンナ（1秒）から伸腕屈身力倒立（静止無し）を行った場合、マンナのC難度のみを認定する。
4. 採点規則10-2条2.5.g、倒立前転開脚浮腰支持経過倒立（I-44）、倒立から伸膝前転脚前挙支持経過倒立（I-45）は力技に属する。

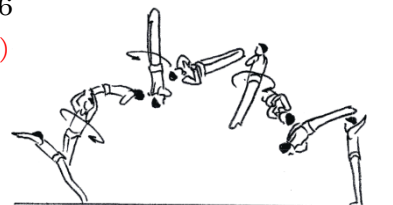


I-44

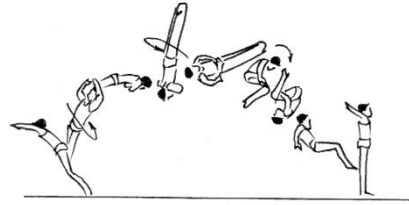


I-45

5. 連続された宙返り技の着地で瞬時のコントロールも示さずに伏せるような実施(−0.50)は、組合せ加点の対象としない。
6. ベスト 10 に含まれていない技でも組合せ加点を与えることができるが、繰り返し技やグループ内で 4 技を超えて削除された技との組み合わせは認定しない。
7. 「後ろとびひねり前方 2 回宙返りひねり」において、明確な前方宙返りが示されない場合はグループⅣの技とは認定されず、グループⅢの後方 2 回宙返り 1 回ひねりと判定する。
8. 「後ろとびひねり前方宙返り」において、ひねるきっかけが遅く、後方宙返りひねりに見える場合はグループⅢと判定する。
9. 「側方宙返り 1 回ひねり」は、後ろとびの後に側方開脚姿勢を示してから 1 回ひねりをする捌きをグループⅣで判定する。安全上の理由によりさらにひねりを加えることはできない。上記以外の捌きはグループⅢで判定する。
10. グループⅣ-37、43、44、45、46、50、51 は、難度とグループを得るためには横向きで着地しなければならない。
11. ゆかにおいて、終末技はグループⅤの技として判定するとともにグループ（Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ）内 4 技の一つとしてもとらえられる。終末技を含めて同一グループの技が 5 技以上あった場合、終末技を最初に数え、最も低い難度の技を除外する。
12. グループⅡ、Ⅲ、Ⅳの技が終末技のみで実施された場合（その他では実施なし）、その技はグループⅤとみなされ、グループ（Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ）としての 0.50 を D スコアに加算しない。
13. 終末技で、既に実施された技を繰り返した場合、終末技の難度は不認定となる。
14. 前方宙返り 3 回ひねり（シライ 2）：F 難度 p57Ⅱ-48
15. 前方かかえ込み 2 回宙返り 1 回ひねり：E 難度 p57Ⅱ-59
16. 後方宙返り 4 回ひねり（シライ/グエン）：F 難度 p59Ⅲ-36
17. 後方伸身 2 回宙返り 3 回ひねり（シライ 3）：H 難度（Ⅲ-42）



18. 後方伸身宙返り3/2ひねり前方かかえ込み宙返り
(コロステリエフ) : D難度 (Ⅲ-4)



19. 後方バタフライ1回ひねり : B難度 (Ⅰ-92) (トンフェイと同枠)
(申請されたがトンフェイと類似した技とし、名前は付かなかった)



2) 演技実施上の確認事項

1. すべての力技（力倒立群を含む）は静止が必要であり、静止時間が2秒に満たない場合は－0.30、静止が見られない場合は－0.50の減点となる。
2. ロシアン転向技で反り身の目立つ姿勢は減点（－0.10）。
3. 「倒立から伸膝前転脚前挙支持経過倒立（2秒）Ⅰ-45」において、脚を抜いて倒立に達する過程で開脚しても減点の対象としない。
4. 十字倒立への経過で、速いリズムで倒立に持ち込む捌きの減点（－0.10）。
5. 脚上挙支持において、上半身と脚部に開きがあるような捌きは柔軟性に欠ける減点の対象となる（－0.10、－0.30）。マンナは、脚部の裏側が水平で減点なしとなり、第 9-2 条 8 項に則って角度の減点がなされる（ $<15^{\circ}$: －0.10、 $<30^{\circ}$: －0.30）。
6. タンブリング間の動き・コレオグラフの工夫は演技の持ち味となるが、無味乾燥とした動き、コーナーでの単純な場所取りや方向転換、アクロバット技の前の長すぎる停滞（2秒以上）は減点となる。宙返りの着地後すぐにコーナーなどへ移動する捌きは、安定した着地をとることができる実施を前提とし、不安定な着地姿勢からの移動は実施減点となる（－0.10、－0.30）。
7. コーナーへの単純なステップや移動は、0.10の減点（良い動きで少なくとも 180° のターンが含まれなければならない）。宙返りの着地後にジャンプをして伏せる捌きは、安定した着地をとることができる実施を前提とし、ジャンプをする際は垂直方向への上昇を示してから正面支持臥にならなければならない。不安定な着地から前に倒れ込むようなジャンプは大欠点となる。
8. アクロバット技の連続で安定した着地を示しても高さ（浮き）がない場合、実施減点となる。
9. アクロバット技のやや高さが低い実施の減点（－0.10）。
10. かかえ込み宙返りにおいて不明瞭なかかえ込み姿勢は実施減点となる。
11. アクロバット技の連続でひねり不足が明らかな場合の減点（－0.30）。
12. 宙返り転技の高さ不足の減点（－0.10）。支持局面で、手の甲で転になる実施の減点（－0.30）。
13. 宙返り転技は、転の前に身体の伸ばしが要求される。体をまげたまま転になる捌きは小・中欠点である。また、宙返りの回転不足等で危険を感じるような実施は大欠点（－0.50）となる。
14. 宙返り転技で転がった後、スムーズに直立できないことに対する減点（－0.30、－0.50）。

15. トーマス等のひねりを伴う宙返り転技で、ひねり不足により半身の状態で転がった場合の減点 (−1.00 : 半身での転、−0.30 : ひねり不足、−0.10 : 技術欠点)。
16. 転や正面支持臥になる技を、2 回を超えて実施した場合、3 回目から E 審判による減点となる (毎回−0.30)。同一技を 2 回実施した場合でも 2 種類実施の場合と同様に、3 回目から減点の対象となる。小さくとんで正面支持臥になる捌きや幅をとるための小さなとび前転もこの対象となる。
17. 同一対角線の使用については、同じ対角線を連続して 3 回以上、何回連続で使用しても 0.30 の減点となる。その後、別の対角線で更に 3 回連続の使用があった場合、新たに 0.30 の減点が発生する。
18. 同一対角線の使用については、アクロバットシリーズの間に力技や旋回技などを実施しても、対角線の変更をしなければカウントは継続される。
19. I-106「開脚旋回倒立、とび1回ひねり開脚旋回」について、前後に技を加えても、難度の格上げにはならない。
例：前にシュピュンデルを行っても、格上げにはならない。
20. 倒立へ上げる途中での足の下がり、減点の対象となる。
 - 15° まで・・・−0.1
 - 16° ～30°・・・−0.3
 - 31° ～45°・・・−0.5
 - 45° を越える・・・−0.5 (不認定)

□ あん馬

1) 難度認定上の確認事項

1. グループ I の倒立を経過する交差技は演技中 2 回まで認められる。この規則は旋回技を基本とする種目の特性が損なわれることを避けるためである。
2. マジャール〜外向き旋回〜シバド移動を実施する場合の外向き旋回は、馬端外向き正面支持からカウントし正面支持までで A 難度を認定する。



3. グループ II の旋回倒立から下ろす技で明らかな力の使用や停滞は、難度不認定となる。
4. 旋回倒立から旋回、支持になる技で落下した場合は、難度不認定となる。
5. 旋回倒立の格上げの原則は次の通り
 - ① 旋回倒立で「360° ひねる」……………1 段階の格上げ
 - ② 旋回倒立で「270° のひねりを伴う 3/3 移動」……………1 段階の格上げ
 - ③ 旋回倒立から「下ろして旋回を回す」……………1 段階の格上げ
 - ④ 旋回倒立から「360° ひねり後下ろして旋回を回す」…2 段階の格上げ (①と合計し 3 段階)
6. グループ II の旋回倒立から下ろす技 (旋回や開脚支持) は演技中 2 回まで認められる。
7. 一把手上縦向き支持からあん部馬背へ移動しながら旋回1回ひねり：E 難度 (P10, No.46)
8. 一演技中、縦向きでの 3 部分移動は、前移動 1 回、後ろ移動 1 回のみ認定される。マジャール移動 (D) の後に縦向き前移動 3/3 (馬端—把手—把手—馬端：C) を実施しても難度不認定となる。
縦向きの 3/3 移動は 1 回ずつまでとする制約に抵触する技は以下の 6 技である。
縦向き前移動 (3/3: 馬端 - 把手 - 把手 - 馬端) (C) / マジャール (D) / ピロゼルチェフ (C) / ドリッグス (E) / 縦向き後ろ移動 (3/3: 馬端 - 把手 - 把手 - 馬端) (C) / シバド (D)
※ニンレイズ、ニンレイズ 2 はこの原則から除外され、一演技中に両方実施することができる。
9. 縦向き前移動の終了局面は縦向き正面支持である。マジャール移動の終末局面で横向き背面支持 (入れて横向き背面支持) になるような場合は縦向きの 3 部分移動と判定せず 2 部分 (B 難度) とする。
10. 馬端中向き縦向き正面支持から前移動 1/3〜一把手上縦向き旋回をする場合、一把手上への移動後正面支持までを前移動 (A 難度) と認定し、正面支持から次の縦向き旋回を数える。
11. 縦向きとび前移動 3/3 (Ⅲ-47: ドリッグス) は、明確なとびの後、両手同時正面支持を示した場合に E 難度と判定し、それ以外は D 難度 (Ⅲ-46: マジャール移動) とする。
12. 他に記載されていない限り、すべての旋回技の開始と終了は正面支持である。下向き転向 (フクガ) やショーンで背面支持から片足振動技に繋がった場合、難度不認定となる。
13. 馬端部横向き支持から 1/4 転向しながら一把手上に縦向き正面支持になるとループ (Loop) と判定する。下図のように後半に 1/4 転向し横向き支持になるとシュテクリ B (DSB) と判定する。



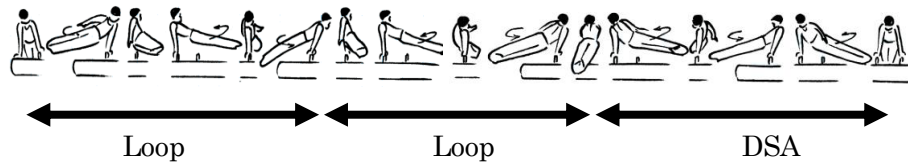
Loop



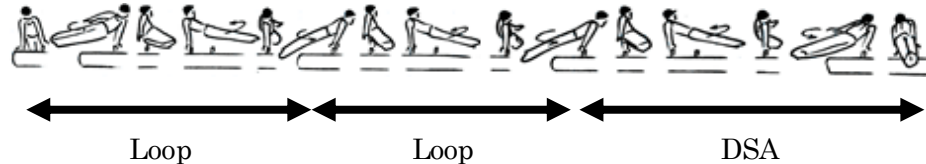
DSB

14. 一把手上縦向き旋回連続+シュテクリ A (DSA) はフロップ技となり D 難度で認定する。下記の 2 例はいずれも D 難度となる。

例①



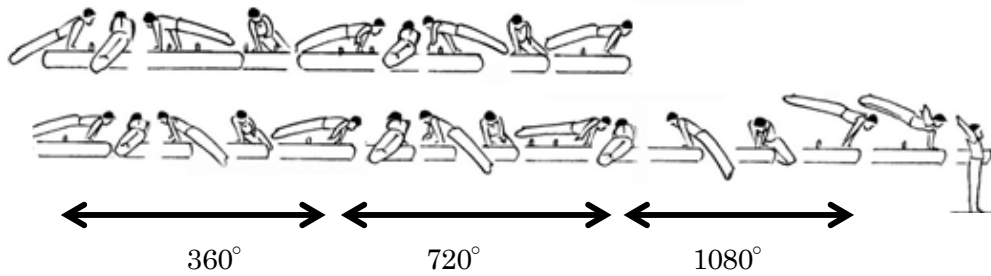
例②



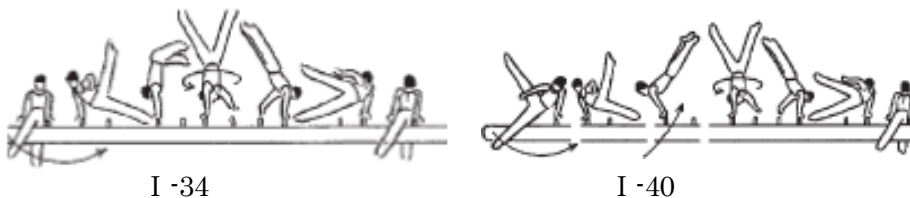
15. フロップやコンバインで落下した場合、落下までに成立した部分の難度を認定する。ただし、明確な正面支持を示した場合に限る。コンバインでは一把手上で手の握り換えが終了した時点正面支持とする。
16. ロシアン転向技は、把手上および馬背上において終末技を含めて最大 2 回まで実施することができる。この条項に関しては、終末技を一番目に数え、ベスト 9 に含まれないロシアン 180° 転向 (IV-55) も含め出現順にカウントされる。ロシアン転向技のカウントに、コンバイン、ウ・グォニアン、ロス、トンフェイ (IV-33、34)、クロル、IV-69 は含まれない。
17. シバド移動からロシアン転向技を実施する際、縦向き正面支持を示す前に転向を開始した場合、シバド移動 (D 難度) は成立しロシアン転向の開始は横向き正面支持となる。
18. ウ・グォニアンの途中で落下または停止した場合、難度は不認定となる。3/3 移動後に明確な正面支持が認められた後に落下した場合、難度は認定される。
19. ウ・グォニアンは、あん部馬背支持に達するまでに 360° の転向を完了し、残りの 360° の転向を馬端馬背支持に達するまでに完了しなければならない。3 部分移動が完了した時点で 360° を転向し、続けて馬端馬背支持で 360° の転向をするような捌きは 2 技と見なす (ロス+ロシアン 360° 転向)。
20. ロシアン転向技の途中で落下した場合、落下までの転向度数分の難度を認定する。ただし、明確な正面支持が認められた部分までとなる。
21. 倒立位を経過する交差技や終末技において、倒立への上昇局面で明らかに足先が下がった場合、難度は不認定となる (P10.5 参照)。
22. ロシアン転向下りで途中落下した場合、常に下記の通りに難度認定される。D 審判が終末技で落下したと判断した場合、ロシアン転向下りの難度とグループ V は認定されない。E 審判は通常の落下+実施減点を適用する。

例) ロシアン 1080° 転向下りを実施しようとした途中経過においてロシアン 900° 転向を完了して落下した場合、C 難度 (グループ IV) を認定する。選手はロシアン転向下りの難度とグループ V を獲得できない。このような場合、選手は難度とグループ V を確保するため、再度、ロシアン転向下りを行うことが認められる。

23. 馬端外向き縦向き正面支持から開始されるロシアン転向下りは、転向した度数をすべて含めて数えるものとする。下図のようにウ・グォニアンから実施されたロシアン転向下りは、馬端外向き正面支持から開始となりロシアン 1080° が成立し D 難度が認定される。



24. 倒立を経過する終末技は、1 回に限りやり直すことが認められる。ただし、落下減点 (−1.00) と実施減点を伴う。
25. ボディウム (演技台) が設置されている場合、(階段を含め) ボディウムから下りた時点で、やり直す権利は失効となる。
26. 終末技は旋回技から実施しなければならない。片足振動技や不十分な旋回技からの倒立は終末技として認定しない。
27. 終末技の 450° 以上と表記されているのは、倒立下りで着地をする際 90° の転向を行うためであり、 $360° + 90° = 450°$ と考える。
28. 倒立下りの 3 部分移動と 360° ひねりは、移動しながらひねっても、移動する前や後にひねっても難度は認定される。
29. 倒立を経過する終末技で移動やひねりが含まれた場合、馬体を越えなくても技の成立した部分まで難度を認定する。
- 例) DSA 倒立 3 部分移動 1 回ひねり下り (E 難度) で、3 部分移動後 1 回ひねりの途中で中断した場合、DSA 倒立 3 部分移動 (D 難度) まで認定とする。
30. ブライアントタイプ (I-34 I-40) の倒立を経過する交差技は、以下の条件を満たすこととする。
- ・ ひねり戻しとならない。
 - ・ 上げる把手と下ろす把手が変わる。
 - ・ 両把手上の倒立で停滞しない。



31. 下向き正転向移動 (トンフエイ) の横向き~縦向き支持の実施では、開始局面の横向き姿勢が明確にみられる場合のみ、D 難度と判定する。向きが不明確な場合は縦向き姿勢からの実施と判断し、C 難度とする。
32. ショーンとベズゴは立位から (旋回を抜きで) 行くと、二段階の格下げとなる。
33. 1/1 シュピンドルは縦向きと横向きのタイプがあり、一演技中に双方を使用することが可能である。
34. モギルニー (IV-4) とベレンキ (IV-16) は、さらに技を加えても難度の格上げは認めない。

35. 横向き（開脚）旋回1 回ひねり移動（2 回以内の旋回で他の位置へ移動し再び戻る）
（アイヒホルン）：E 難度 p77 II-29（追加）



36. 両把手を挟んで（開脚）旋回1 回ひねり（2 回以内の旋回で）：F 難度 p77 II-30
（技番号の変更 p77 II-29を削除）

37. 縦向き 1/3 移動ひねり：B 難度 p80 III-26（追加）



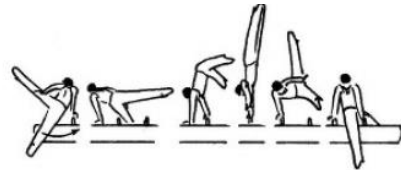
38. 縦向き（1/2 or 2/3）前（後ろ）移動ひねり：C 難度 p80 III-27（追加）



39. 正面（背面）横移動ひねり、背面（正面）横移動ひねり（馬端～馬端）：E 難度 p81 III-29
（技番号の変更 III-28とIII-34 がIII-29 の同一枠に統合 p81 III-28、p81 III-34を削除）

40. 縦向き 1/3 前移動1/4 ひねり：B 難度 p80 III-32（技番号の変更 p82 III-50を削除）
縦向き 1/3 後ろ移動1/4 ひねり：B 難度

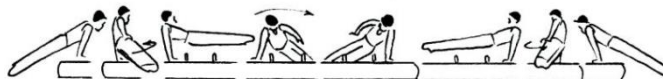
41. 正交差倒立横移動しながらひねり開脚支持（ステパンヤン）：C 難度



42. 縦向き 1/3 前移動直ちに縦向き 2/3 移動ひねり（ニンレイズ）：D 難度



43. 両把手を越えて縦向き 3/3 前移動直ちに 1/2 ひねり（ニンレイズ 2）：E 難度 p81 III-35



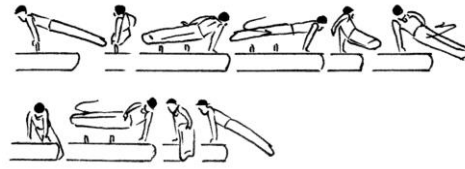
44. 馬端から両把手を越えて下向き 360° 正転向または 540° 正転向（バンメン）
：E 難度 p87 IV-71



45. 下向き転向下り（V-01）⇒（開脚）旋回から下向き転向下り

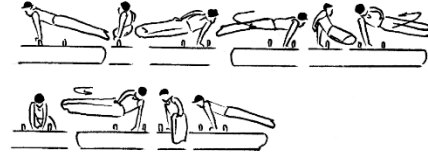
46. 1/3 後ろ移動しながら縦向き旋回 1 回ひねり (2 回以内の旋回で) (セラスライ)

: D 難度 (II-34)



47. 1/3 後ろ移動しながらあん部馬背縦向き旋回 1 回ひねり (2 回以内の旋回で) (セラスライ 2)

: E 難度 (II-35)



2) 演技実施上の確認事項

1. 交差技以外の片足振動技においても大きさのない実施は減点 (−0.10、−0.30)。
2. とび交差技についても、高さの減点は交差技と同様に扱う。とび交差技および交差倒立技において、両脚で馬体を挟んだり、臀部がついた場合は、器械上への落下とする。
3. 片足振動技で開始する際の余分な予備振動は−0.30 の減点となる。半振動は認められる。



4. 倒立を経過する交差技は振動で実施されるべきであり、腰をまげて倒立位になるような捌きまた、倒立で足を閉じない場合は、−0.30の減点となる。

5. 倒立位を経過する技で倒立への上昇局面で足先が下がった場合は、減点の対象となる。

- 15° まで・・・−0.1
- 16° ～30°・・・−0.3
- 31° ～45°・・・−0.5
- 45° を越える・・・−0.5 (不認定)

6. 旋回や開脚旋回の大きさに欠ける減点については、E 審判は身体が十分に伸びていない実施に対して演技全体の減点 (−0.30、−0.50) として対応する。一技における腰のまがりは技術欠点として減点される。
7. 縦向き移動技で移動した後の終末局面で向きが不正確な実施は減点の対象である。
8. 縦向き移動技の向きの逸脱や着手位置のずれは旋回 (一部分移動) ごとに減点の対象である。
9. フロップ技は一転向、一旋回ごとに減点の対象である。
10. 旋回技において馬体に触れる (当たる) 実施は毎回減点となる (触れる −0.10、ぶつかる −0.50)。
11. 旋回もしくは開脚旋回から倒立 (終末技や演技) について
旋回または開脚旋回から倒立を試みる場合、腰のまがりに対する減点はない。しかしながら、力の使用、腕のまがり、腰が下がること、不安定性についての減点はある。一方で、交差からの倒立については腰のまがりの減点を行う。

12. 倒立を経過する複合技 (ブスナリ等) での停滞は減点の対象である。

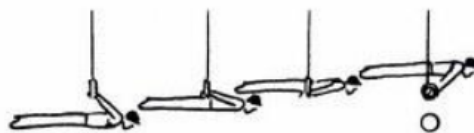
- わずかな停滞・・・−0.1減点
- 明らかな停滞・・・−0.3
- 2秒以上の停滞・・・−0.5 (不認定)

□ つり輪

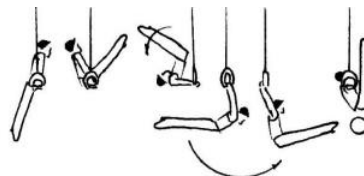
1) 難度認定の確認事項

1. 10cm 厚の着地マットの使用は認められない(高等学校適用規則は除く)。
2. ジョナサン(屈身ヤマワキ)やヤマワキ(かかえ込み)で支持が見えた場合、難度は不認定となる(ジョナサンで支持が見える≠ホンマ+支持後ろ振り前に回りながら懸垂)。
3. 支持後ろ振り、前に回りながら懸垂(I-07: A 難度)は、支持後ろ振りを示すべき技であり、開脚前挙支持や水平支持から前に倒れて懸垂後ろ振りでは難度を認定しない。
4. 振動からの力静止技は、融合した動きで静止技に持ち込まなければならない。輪の高さで前方宙返り十字懸垂(ホンマ十字懸垂)やけ上がり十字懸垂は、肩が上がりすぎてから(45°<)終末姿勢に持ち込んだ場合は 2 つの技として判定する。
5. グループⅢおよびⅣの技は直接 3 技まで連続することができる。4 つ目以降は D 審判によって難度が認定されない。
6. グループⅢとⅣの技が 4 連続とならないためには、最低 B 難度以上の振動技が必要である。ただし、け上がり脚前挙支持(I-56)、後方け上がり支持(I-62)、後方伸身支持回転倒立(Ⅱ-02)は「B 難度以上の振動技」というこの条件から除外される。
例) ①振り上がり開脚水平支持・・・C (Ⅲ)
②十字懸垂・・・・・・・・・・B (Ⅳ)
③逆上がり・・・・・・・・・・A (Ⅰ)
④脚前挙支持・・・・・・・・・・A (Ⅳ)
⑤屈腕伸身力倒立・・・・・・・・B (Ⅳ) 不認定
7. 中水平支持は、輪の高さで身体を水平で一直線に保持しなければならない。
肩の大半が輪の上端より上にあった場合、水平支持と判定する。
8. アザリアンやヤン・ミンヨン(後方伸腕伸身逆上がり水平支持)は、伸身姿勢での後転が前提であり、腰のまがり実施減点となる。明らかに反動を利用した場合、グループⅢの技となる。
9. ピネダ(正面水平懸垂経過十字懸垂)、バブサー(正面水平懸垂経過中水平支持)は伸腕が前提であり肘のまがり実施減点となる。極端にまがる実施は難度を認定しない。また、正面水平懸垂(経過)は、正確な姿勢を表現し反動や振動を使わないで実施しなければならない。
10. ナカヤマについては、背面水平懸垂姿勢を経過し、ゆっくり捌かなければならない。明確に背面水平懸垂まで下ろさないものは単なる十字懸垂(B 難度)と判定する。また、反動を使うような捌きは D 難度として認定しない。
11. 脚前挙十字懸垂から伸腕伸身中水平支持や伸腕伸身十字倒立は、一度腰を伸ばしてから中水平支持や十字倒立に捌くことが前提である。腰をまげたまま肩を前に出す捌きは、屈身で判定する。
12. 水平支持(水平支持と開脚水平支持)は、一演技中 2 回まで価値を認定する。出現順に 3 回目以降は認められない。
13. 十字懸垂(十字懸垂、脚前挙十字懸垂、脚上挙十字懸垂)は、一演技中 2 回まで価値を認定する。出現順に 3 回目以降は認められない。
例) け上がり脚上挙十字懸垂・・・・・・・・D 難度
ホンマ十字懸垂・・・・・・・・・・D 難度
アザリアン・・・・・・・・・・不認定
14. 前方屈身 2 回宙返り 3/2 (1 回) ひねり下り: E 難度 p117 V-17 (追加)
15. 前方かかえ込み 2 回宙返り 3/2 (1 回) ひねり下り: D 難度 (p117 V-10 追加)

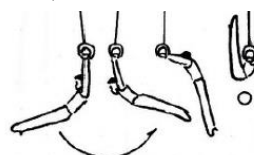
16. 背面水平懸垂から引き上げ水平支持 (2 秒 ザネッティ) : F 難度 (IV-72 と同一技番号)
* 背面水平懸垂で静止が求められる。



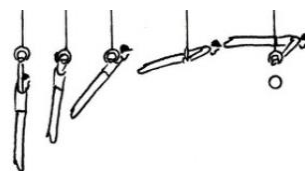
17. リーニン 2 直接脚上挙十字懸垂 (2 秒 ツカハラ) : E 難度 (III-17)



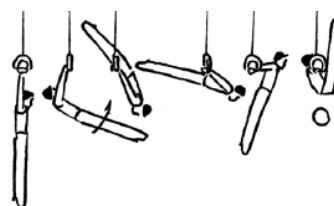
18. 後ろ振り上がり脚上挙十字懸垂 (2 秒 カトウ) : D 難度 (III-82)



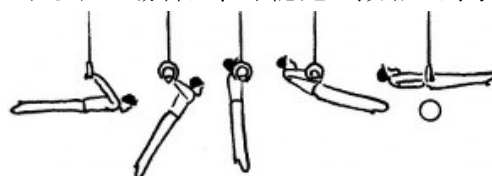
19. 懸垂から伸腕伸身水平支持 (2 秒 バランディン 3) : E 難度 (IV-107)
* 懸垂から伸腕伸身中水平支持 (2 秒 バランディン 1) (IV-53) と同一枠



20. 伸腕伸身逆上がり脚上挙十字懸垂 (2 秒 タイ) : E 難度 (IV-35)



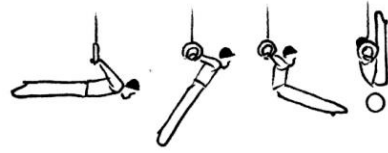
21. 背面水平懸垂経過伸腕伸身引き上げ上向き中水平支持 (2 秒 ザフラン) : F 難度 (IV)
* 技の過程でいかなる部分においても支持局面がみられた場合は、不認定で減点の対象となる。



22. 採点規則 p100 屈身 (伸身) 逆上がり支持 (I-73) の挿図を差し換える。

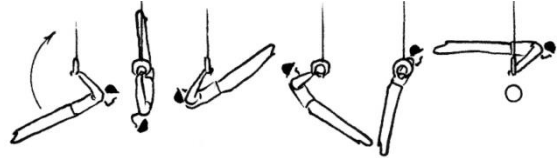


23. 背面水平経過脚上挙十字懸垂 (2 秒 グ・キュウ・チャン) : E 難度 (IV-59)

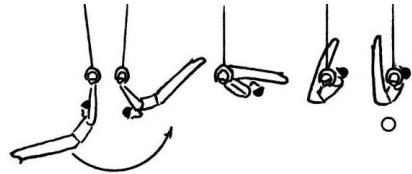


24. ゆっくりと前方伸腕伸身支持回転十字懸垂経過水平支持 (2 秒 グ・キュウ・チャン 2)
: D 難度 (IV-106)

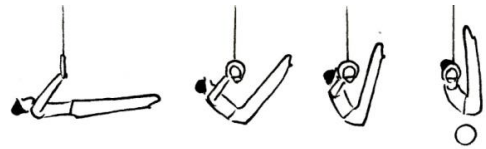
* 技の過程でいかなる部分においても支持局面がみられた場合は、不認定で減点の対象となる。



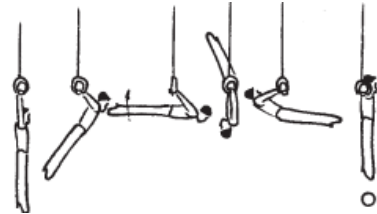
25. 輪の高さで前方宙返り直接脚上挙十字懸垂 (2 秒 タナカ) : E 難度 (III-41)



26. 伸腕伸身正面水平懸垂経過脚上挙十字懸垂 (2 秒 ツカハラ 2) : E 難度 (IV-47)

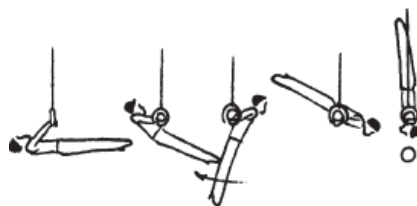


27. ゆっくりと伸腕伸身で前に回り (脚前挙) 十字懸垂 (2 秒 ダフチャン) D 難度 (IV-112)
(逆懸垂からの実施も含む)



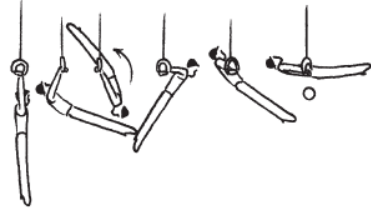
28. 伸腕伸身正面水平懸垂経過十字倒立 (2 秒 ペトロウニアス) E 難度 (IV-29)

* 技の過程でいかなる部分においても支持局面がみられた場合は、不認定で減点の対象となる。この技の理想像は、全過程において伸身で終末姿勢に持ち込むことである。



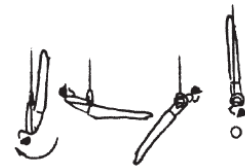
29. 伸腕伸身逆上がり十字懸垂経過上向き中水平支持 (2 秒 タロック) F 難度 (IV-108)

* 技の過程でいかなる部分においても支持局面がみられた場合は、不認定で減点の対象となる。

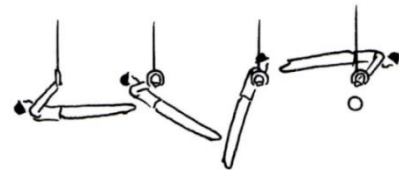


30. ゆっくりと伸腕伸身で前に回り十字懸垂経過十字倒立 (2 秒 ウイン) E 難度 (IV-119)

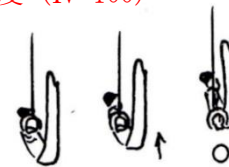
* 技の過程でいかなる部分においても支持局面がみられた場合は、不認定で減点の対象となる。



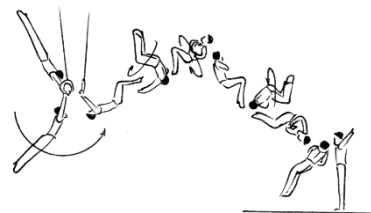
31. 伸腕伸身正面水平懸垂経過水平支持 (2 秒 ファム) : D 難度 (IV-46)



32. 脚上挙十字懸垂から引き上げ脚上挙支持 (2 秒 ツカハラ 3) : D 難度 (IV-100)

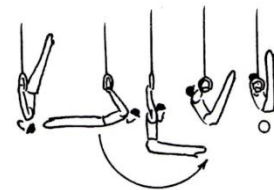


33. 後方かかえ込み 2 回宙返り 5/2 ひねり下り (トゥーハ) : F 難度 (V-42)



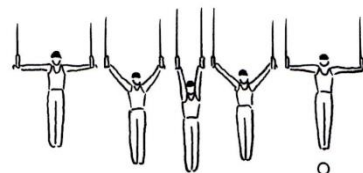
34. リーニン (懸垂後ろ振り出し、背面懸垂前振り上がり) 脚上挙十字懸垂 (2 秒) : D 難度 (III-16)

* 新技申請されたが、名前が付かなかった



35. 十字懸垂からゆっくり下ろして懸垂、伸腕伸身引き上げ十字懸垂 (2 秒) : (IV-63)
(リー・シャオシュンと同一枠)

* 新技申請されたが、実施されなかったため名前が付かなかった



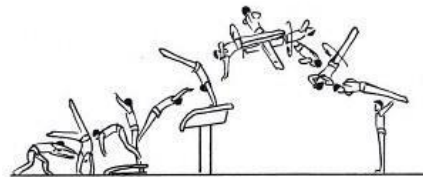
2) 演技実施上の確認事項

1. 輪（ケーブル）の揺れやゆがみは、1 技毎に－0.10 の減点となる。
2. 後方車輪（ほん転逆上がり）倒立経過において、腕が完全に揃っていない捌きや倒立位を経過していない場合の減点（－0.10、－0.30）。
3. ヤマワキやジョナサンで回転速度が遅い、または大きさがいない場合の減点（－0.10、－0.30）。
4. ヤマワキやジョナサンの回転途中で支持がみられた場合（止まりかけて前ロールをするような捌き）の減点（－0.50）。
5. 十字倒立で、頭頂部が輪よりも高いような実施の減点（－0.50）。
6. 十字倒立で反った捌きに対する減点（－0.10）。
7. 中水平支持や開脚水平支持で、肩が静止していても足先が揺れていたり、全体的にジワジワと動いているような実施では静止は認められず、全く静止していない減点（－0.50）に抵触する。
8. 屈腕伸身力倒立で振動を使った場合の減点（－0.10、－0.30、**－0.5**）。
9. 伸腕屈身力倒立で肘がまがった場合、腕のまがりの減点、（－0.10、－0.30、－0.50）とロープに触れる減点（－0.30）が考えられる。
10. 脚上挙支持や脚上挙十字懸垂では、上半身と脚部に開きがあるような捌きは柔軟性に欠ける減点の対象となる（－0.10、－0.30）。また、脚部は垂直でなければならない。
11. 逆懸垂姿勢での 2 秒以上の静止は減点対象となる（毎回－0.10）。
12. 十字懸垂から逆懸垂になる際の肘のまがりは減点の対象となる（－0.10、－0.30、－0.50）。
13. 演技開始時の肘をまげて逆懸垂へ持ち込む捌きは減点の対象となる。
（－0.10、－0.30、－0.50）
14. 演技開始の懸垂で正しい姿勢から逸脱（肩転位や輪を開いた状態）が見られる場合は、減点の対象となる。（－0.30）
15. 輪の握りについて：誤った握りとは、力技の負担を軽減するために、手首を巻き付けた実施であり、毎回－0.1 の減点である。手首さえまっすぐであれば、指で輪を握っていても握らなくても問題ではない。手を開く事に関しても同様である。
16. 倒立へ上げる途中での足の下がり、減点の対象となる。
15° まで・・・－0.1
16° ～30° ……－0.3
31° ～45° ……－0.5
45° を越える・・・－0.5（不認定）

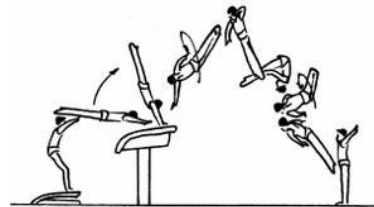
□ 跳 馬

1) 難度および演技実施上の確認事項

1. 種目別予選及び決勝において、得点の算出方法は第一跳越と第二跳越の平均を得点とする。
2. 高さ不足（上昇局面のみられない実施）は以下の基準とする。
 - ① 減点なし＝群を抜く卓越した高さ
 - ② 小欠点＝浮いたと感じる程度
 - ③ 中欠点＝浮きがみられない
 - ④ 大欠点＝低いと感じる
3. ロペスやローチェであっても準備局面がみられない着地は減点となる（－0.10、－0.30）。
4. 着地位置が低い実施は減点の対象である。
5. 着地一步の踏み出しで、肩幅以上は中欠点である。
6. 着地が止まっても脚が開いたままやずれている場合は減点の対象である。
7. 軸ぶれやひねり不足による横方向への一步は、さらなる減点の可能性がある。
8. 伸身コルチェンコとび 3 回ひねり：6.0（シライ/キム・ヒフン #326）

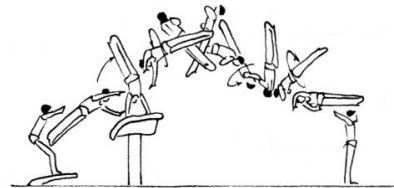


9. 前転とび 1 回ひねり前方屈身宙返りひねり：5.2（アリカン #127）



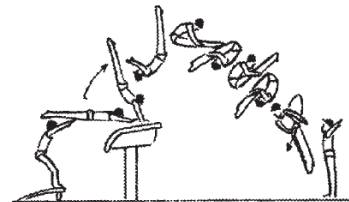
10. 伸身カサマツとび 5/2 ひねり：6.4（#232）

*発表時に転倒したため、選手名はつかなかった。

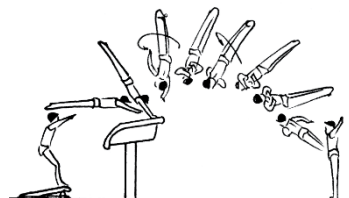


11. 前転とび前方屈身 2 回宙返りひねり：6.4（リ・セグゥアン 2 #141）

*技名の追加



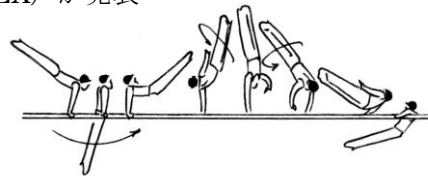
12. 前転とび 5/2 ひねり：4.0（ツィガンコフ #16）



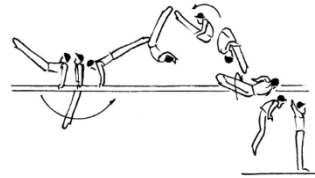
□ 平行棒

1) 難度認定の確認事項

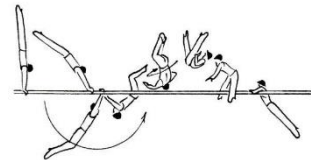
1. 屈身バーレは、最初の後方宙返りから明確な屈身姿勢を示さなければならない。懸垂から宙返りになる際に膝のまがるものや屈身の不明確な実施（屈身になるのが遅い）は、かかえ込みと判定する。
2. 棒下宙返りひねり倒立で倒立の角度が低い実施（45°未満）をした場合、明らかな過失として難度不認定とし、棒下振り出しひねり支持（C 難度）としては判定しない。棒下振り出しひねり支持を実施する場合は、意図を明確に表現しなければならない。
3. 棒下宙返り倒立で肘がまがっても上昇運動に停滞がなければ難度を認定する。しかし、上昇中に停滞する実施や肩が一度下がるような実施は難度不認定となる。
4. シャルロ（棒下宙返り単棒縦向き倒立）：E 難度（1 秒以上の静止）
ピアスキー（後方車輪単棒縦向き倒立）：D 難度（1 秒以上の静止）
静止が 1 秒未満でも静止が認められた場合、難度を認定する（静止時間不足：-0.30）。
静止することが不可能な瞬時倒立では難度不認定となる（-0.50）。
5. 開脚抜き倒立技（チッペルト等）で脚がバーにのった場合、難度不認定となる（器械上への落下）。また、開脚支持で明らかに停止する実施や上昇時に足先が一端下がりを再び上げた場合、難度不認定となる。足先が下がった場合の対応は、P20, 19 を参照。
6. 懸垂前振り上がり開脚抜き、伸身かつ水平位で懸垂：E 難度（III-05：バブサー）
* この技の後に連続された技は独立した難度を有する（C：後方車輪、モイ、D：バーレなど）
7. 開脚になる技（チッペルトやアリカン等）は、単棒倒立になっても難度の格上げはない。
8. ディアミドフひねり腕支持：C 難度（I-15 サラザール）
* 2003 年世界選手権にて Manuel SALAZAR（MEX）が発表



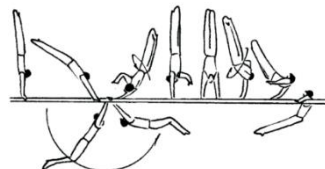
9. 前方屈身2回宙返りひねり下り：G 難度



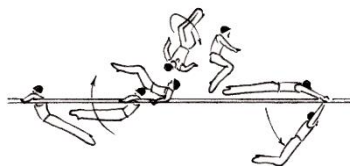
10. 懸垂前振り後方かかえ込み（屈身）宙返りひねり開脚抜き腕支持：E（ソーサ）



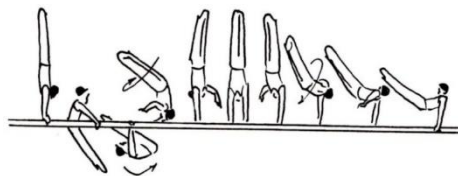
11. 車輪マクーツ腕支持：D 難度（ダウザー）



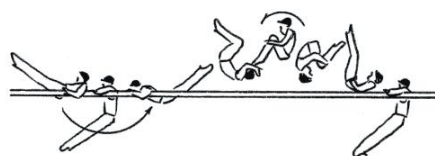
12. 前振り上がり後方かかえ込み宙返りひねり直接懸垂：E 難度 (ダルトン) (Ⅱ-17)



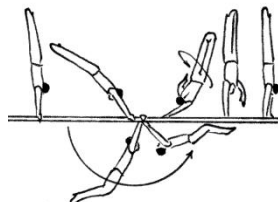
13. 逆上がり (棒下宙返り) 3/4ひねり単棒倒立経過、軸手を換えて3/4ひねり支持
：G 難度 (ヤマムロ) (Ⅳ-24)



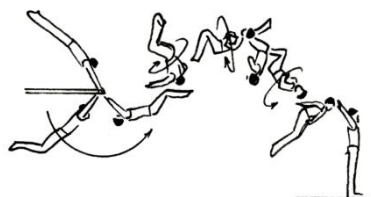
14. 後ろ振り上がり前方かかえ込み2回宙返り腕支持：E 難度 (Ⅱ-41)



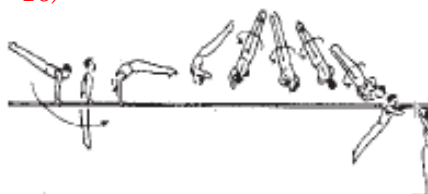
15. 後方車輪片腕支持1回ひねり単棒倒立 (1 秒)：E 難度 (Ⅲ-35)
(単棒からのヒーリーに接続可)



16. 棒端、懸垂前振り後方かかえ込み2回宙返り2回ひねり下り：F 難度 (V-48)
＊ 新技申請されたが、実施されなかったため名前が付かなかった



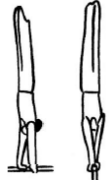
17. 後方伸身宙返り2回ひねり下り：D 難度 (カン) (V-16)



18. 倒立から伸膝で振り下ろし懸垂、前振り上がり前方かかえ込み (屈身or開脚) 宙返り支持：D 難度 (Ⅲ-10) (ヒラルド)



2)演技実施上の確認事項

1. 振動から倒立位を経過する技は、15°未満の角度逸脱であっても減点 (−0.10) となる。
2. 静止技として難度が認定されるためには 2 秒保持しなくてはならない。
脚前拳支持や後ろ振り倒立で 2 秒静止がない場合の減点 (−0.30)。
3. 支持から腕支持前方ローリングをした場合の減点 (−0.30)。
4. モリスエやバーレの高さ不足の減点 (−0.10、−0.30)。
5. モリスエやバーレは浮きの表現とともに、腕支持になる前に身体や膝をよく伸ばさなければならない。
宙返りでかかえ込んだまま腕支持になる場合の減点 (−0.10、−0.30)。
回転の途中でぶつかるように腕支持になる場合の減点 (−0.30、−0.50)。
6. モリスエやバーレでバーを持った瞬間の姿勢不良の減点 (−0.10、−0.30)。
7. バーレ、モイ、車輪系の技で足先がマットに触れた場合 (−0.10)、マットに明らかにぶつかった場合は−0.50 の減点となる。
8. バーレや宙返り系の技の終末局面において、バーを正確に握らない、または遅い握り、上腕部のみで支持しながら前振りになるような捌きに対する減点 (−0.30)。
9. バブサーで水平位からの逸脱や支持局面が目立つ場合の減点 (−0.10、−0.30)
10. 棒下宙返り倒立系の技は伸腕での実施が前提である。肘がわずかにゆるむものは減点となる。
肘がまがった場合の減点 (−0.10、−0.30)。
肘が深くまがった場合の減点 (−0.50)。
11. シャルロやピアスキーは、単棒倒立で 1 秒静止が必要となる。
静止時間 (1 秒未満) : −0.30、瞬時単棒縦向き倒立 : −0.50 (難度不認定)
12. シャルロやピアスキーで縦向き単棒倒立で正対を示さない場合、縦向きの角度の逸脱も減点の対象とする (−0.10、−0.30)。握り手を前後にずらしたことによるわずかなゆがみ (右図参照) は減点の対象とはならない。身体の向きの逸脱は減点の対象となる。過度の逸脱は難度不認定となる。
13. 単棒横向き前方浮腰上がり脚前拳支持経過横向き倒立で、足先がバーに触れた場合の減点 (−0.10、−0.30)。
14. チップルトで脚がバーにのった場合、器械上への落下となり、減点 (−1.00)。
15. 終末技で着地を止めても着地前に身体を伸ばす局面がみられない減点 (−0.10、−0.30)。
膝や手で支えた実施は−1.00、マットに手が触れた場合は−0.30 の減点。
16. ウォームアップ時間は、個人一人に対し 50 秒、チームに対し 50 秒×人数分が与えられる。それらにはバーの調整やマグネシウムをぬる時間も含まれる (終了のコールと同時に始めた運動は認められる)。時間をオーバーした場合は決定点から 0.30 の減点 (ニュートラルディダクション : ND) となる。
計時審判のコールはアップ開始の「スタート」、個人の場合は「40 秒」、「50 秒 (終了)」、チームの場合は「30 秒前」、「10 秒前」、「終了」とする。運営上可能であればタイマーを設置する。
17. すべてのけ上がりにつながる懸垂技は、伸膝で行わなければならない。膝をまげた懸垂の減点 (−0.30)。
18. 器械の準備について : 演技に先立ち (ウォームアップまたは競技で)、競技場内に入れる登録者であれば誰でも器械の準備を行う事ができる。準備出来る人数は最大 3 名とする。
19. 宙返り技の受ける際の体の開きは、バーの高さで水平位を基準とする。
20. 倒立を経過する複合技 (マクーツ系) での停滞は減点の対象である。
わずかな停滞 −0.1 減点
明らかな停滞 −0.3
2 秒以上の停滞 . . . −0.5 (不認定)

21. ヒーリー系の技は 360° 以上のひねりを必要とする。単棒横向き倒立からのヒーリーは 450° のひねりが必要であり、 $3/4$ ひねりの技は B 難度 (I-44) とみなす。
22. 倒立へ上げる途中での足の下がり、減点の対象となる。
- 15° まで・・・－0.1
 - 16° ～30° ……－0.3
 - 31° ～45° ……－0.5
 - 45° を越える・・・－0.5 (不認定)

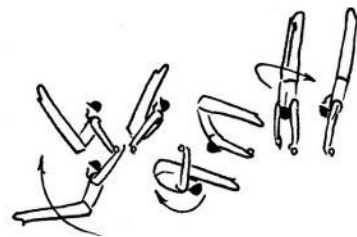
□ 鉄 棒

1) 難度認定上の確認事項

1. 片手懸垂になる技はバーの下を最大 2 回まで通過することが認められる。
2. ひねりを伴う技は握り方が違う同じ技 (例: リバルコと後方とび車輪 3/2 ひねり片大逆手) を行うことはできない。
3. 手放し技の認定は明確な懸垂姿勢を示した場合に限られる。懸垂直後の前(後ろ)振りで落下した場合、不認定となる。
4. 伸身トカチェフは、明らかな腰のまがり (90°) が見えた場合、C 難度と判定する。
5. ヤマワキ (II-10) は、上昇の仕方、腰のまがり具合、下向き転向の度合いを総合的に判断する。明らかな腰のまがりとは下向き転向が見えた場合、ボローニン (B 難度) と判定する。
6. モズニク等で、懸垂後に後ろ振り倒立または手放し技へ繋げられなかった場合や腕を交差しただけの実施はトカチェフ (伸身または開脚) と判定する。
7. 屈身回転やとび車輪でひねりを伴う技において、水平より高い位置で技を完了しない捌きは難度不認定になる。
8. 屈身回転やひねりを伴う技の途中での停滞、とびひねり技でとびが見られない握り換えは難度を分割する。
9. 肩を半転位した状態での逆手背面車輪は大逆手車輪 (B 難度) と判定する。
10. 大逆手車輪 (B 難度) は、以下のような連続で大逆手車輪 (B 難度) を認定することができる。
例) アドラー (C) ~大逆手振り上がり (大逆手車輪: B) ~大逆手エンドー (C)
リバルコ (D) ~大逆手振り上がり (大逆手車輪: B) ~大逆手エンドー (C)
11. 大逆手車輪 (B 難度) は、以下のような連続では認定されない。
例) アドラー (C) ~大逆手振り上がり逆手持ち換え (難度なし)
リバルコ (D) ~大逆手振り上がり逆手持ち換え (難度なし)
12. 15-2 条 2-3-7. のアドラー系は 2 回まで実施できるという条項において以下のように判定する。
例) ①アドラー 45° 未満で不認定
②アドラーひねり D 難度
③アドラー 1 回ひねり . . . 3 回目で不認定 (E 審判: -0.30)
例) ①アドラー (落下による不認定)
②アドラー C 難度
③アドラーひねり D 難度
13. 大逆手エンドーの成立は、終末局面である倒立位から 45° 以内や早めに逆手に持ち換えて前方車輪につながるような捌きであれば難度認定される。また、倒立に上がらないで順手に持ち換えて後方車輪に繋がるような実施では不認定となる。
14. 伸身で行う技は全経過伸身姿勢を示さなければならず、途中で屈身やかかえ込み姿勢がみられた場合、低い難度で判定する。後方伸身 2 回宙返り 2 回ひねり下りにおいて、後半に膝をまげるような実施は、かかえ込みと判定し D 難度とする。
15. 開脚モズニク (リンチ) : D 難度 p181 II-22 (p181 II-17 の括弧内から移動)
16. シャオ・ルイチ : D 難度 p183 II-46 (p181 II-22 から技番号の変更)
17. シュタルダーとび 1 回ひねり大逆手 : D 難度 p189 III-46 (p189 III-40 から技番号の変更)
18. シュタルダーとび 3/2 ひねり片大逆手 : D 難度 p189 III-40 (p189 III-46 から技番号の変更)
19. リバルコ片手懸垂やツォ・リミンにひねりを加えても難度が上がることはない。
20. 大逆手エンドーは技の開始で大逆手であればよい。
21. 前方浮腰回転開脚抜き懸垂 (支持) (II-1) は車輪からでも、懸垂前振りからでもよい。

22. 倒立から前方浮支持回転ひねり倒立 (Ⅲ-8) 追加 *ワイラー (Ⅲ-2) とは別枠

23. 順手背面懸垂振り上がり後方浮腰回転倒立ひねり大逆手 : D 難度 (Ⅳ-46 リホヴィツキー)



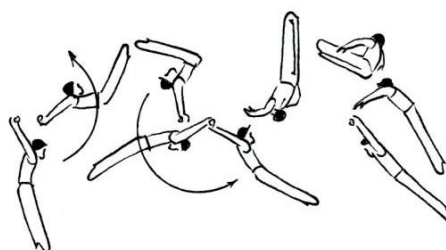
24. 屈身ゲイロードひねり懸垂 : F 難度 (Ⅱ-60 マラス)

*2007 年ヨーロッパ選手権にて Vlasios Maras (GRE) が発表

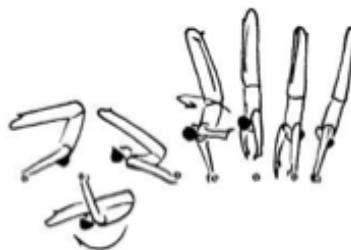


25. 順手背面懸垂からギンガー : C 難度 (Ⅱ-69 サプロネンコ、ギンガーと同一枠)

*1997 年世界選手権にて Yevgeny Sapronenko (LAT) が発表



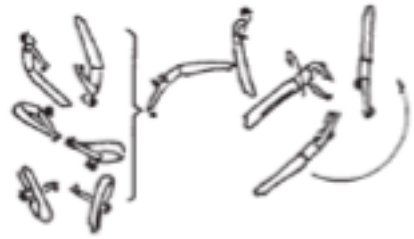
26. 前方浮腰回転振り出しとび 1 回ひねり片大逆手倒立 (アドラーとび 1 回ひねり片大逆手倒立) : D 難度 (Ⅳ-16 バルダウフ ※アドラー 1 回ひねり片逆手倒立と同一枠)



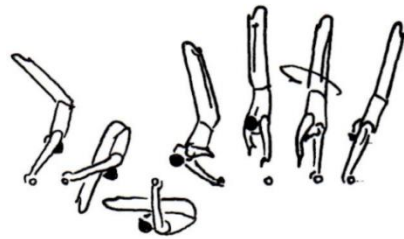
27. コバチ 2 回ひねり : H 難度 (Ⅱ-84 ブレットシュナイダー)



28. 伸身ピアッティひねり片大逆手後ろ振り上がり倒立：E 難度（II-29 キエルツコウスキ）



29. 前方浮腰回転振り出しとび1回ひねり大逆手倒立（アドラーとび1回ひねり大逆手倒立）
：E 難度(IV-5 フェンテス ※アドラー1回ひねり逆手倒立と同一枠)



2) 演技実施上の確認事項

1. 車輪での単純な横への手のずらし（片手も含め）は減点（－0.10）。
2. ひねりを伴う技はひねり終わってバーを握った時点の角度で判断をする。
3. ひねりが完了し片手ずつ握る実施では減点はない。不完全なひねりで片手ずつ握るような実施は、減点の対象となる（－0.10、－0.30）。
4. 手放し技は、バーを握る前に身体をよく伸ばさなければならない。身体の伸ばしが不十分な捌きや、膝のまがった実施、身体が歪んだまま懸垂になるものは減点となる。
5. 屈身回転ひねり系の技において、ひねりの前に屈身倒立で停滞するような実施は減点であり、そのうえ分割した難度認定の可能性もある。また、屈身回転倒立の上昇中にひねりが始まらない場合や、片大逆手になる技で高い位置でバーを握ってもひねりが完了していない実施も減点の対象となる。
6. 終末技や手放し技の前の車輪での膝まがりは減点となる。
7. 終末技や手放し技の前の車輪の倒立位からの外れに対する減点はない。
8. ヤマワキ（II-10）は、伸身で身体が垂直にバーを越えなければならない。バーを越える際の過度の腰のまがりや不完全な実施は減点の対象となる。
9. モズニク等 1/2 ひねりを伴う手放し技は、持つまでに 90° 以上ひねらなければならない。不十分なひねりに対して小・中・大の減点となる。
10. 倒立へ上げる途中での足の下がり、減点の対象となる。
 - 15° まで・・・－0.1
 - 16° ～30° ・・・－0.3
 - 31° ～45° ・・・－0.5
 - 45° を越える・・・－0.5（不認定）